

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK
KELAS V
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SD/MI**

Skripsi

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas–tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

**Silviana Megantara Putri
NPM : 1611100204**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H/2020 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK
KELAS V
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SD/MI**

Skripsi

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas–tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

**Silviana Megantara Putri
NPM : 1611100204**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I : Dr. Nur Asiah, M.Ag

Pembimbing II : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1441 H/2020 M

ABSTRAK

Pendidikan merupakan salah satu proses untuk mempengaruhi peserta didik agar peserta didik mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dengan diterapkannya kurikulum 2013, pada jenjang Sekolah Dasar menggunakan sistem pembelajaran berbasis tematik terpadu (tematik integrative). Pada proses penerapan pembelajaran tematik terdapat berbagai kendala, salah satu kendalanya adalah masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah. Sehingga pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran tematik, serta bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran tematik? Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran tematik serta, mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran tematik. Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan alternatif pada pembelajaran, dan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga.

Metode penelitian mengadaptasi pada model pengembangan yang dikembangkan oleh Addie. Penelitian menggunakan lima langkah sebagai berikut : (1) Analysis (Analisis), (2) Design (Desain), (3) Development (Pengembangan), (4) Implementation (Implementasi), (5) Evaluation (Evaluasi). Alat pengumpulan data yang digunakan berupa : angket ahli materi, angket ahli media, angket ahli bahasa serta angket tanggapan pendidik untuk mengetahui kelayakan produk, angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui kemenarikan produk dan menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 30 soal. Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh desain berupa media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik memperoleh presentase kelayakan 90% oleh ahli materi, 75% oleh ahli media, 80,55% oleh ahli bahasa dan 86% oleh pendidik. Presentase respon peserta didik terhadap kemenarikan produk memperoleh 88,85% pada uji coba skala kecil serta 91,57% pada uji coba skala besar. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian pada uji coba instrument tes berupa soal menghasilkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($0.37422 > 0.361$), serta tingkat reliabilitas sebesar 0,714 dan tingkat kesukaran menghasilkan 9 butir soal dengan kriteria sukar, 13 butir soal dengan kriteria sedang, 8 butir soal dengan kriteria mudah. Sehingga instrument tes berupa soal dapat digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman peserta didik.

Kata kunci: Media pembelajaran, permainan ular tangga, kemampuan pemahaman peserta didik.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721780887

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI

Nama : Silviana Megantara Putri

NPM : 1611100204

Jurusan : PGMI


Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan


MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Nur Asiah, M.Ag
NIP 197107092002122001


Ayu Nur Shawmi, M. Pd. I
NIP

Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI


Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721780887

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI**, Disusun oleh: **Silviana Megantara Putri**, NPM : **1611100204**, Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari Rabu, 30 Desember 2020 pukul 08.00 s.d 10.00 WIB, tempat : Ruang Sidang *Virtual Google Meet*.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd (.....)

Sekretaris : Yudesta Erfayliana, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I: Dr. Nur Asiah, M.Ag (.....)

Penguji Pendamping II: Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd
NIP. 19640828 1988032002

MOTTO

اِنَّ دَانَ اِلَّا سَبِيْلَ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ اَحْسَنُ اِنَّ رَبَّكَ
هُوَ اَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيْلِهِ ۚ وَهُوَ اَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِيْنَ ﴿١٢٥﴾

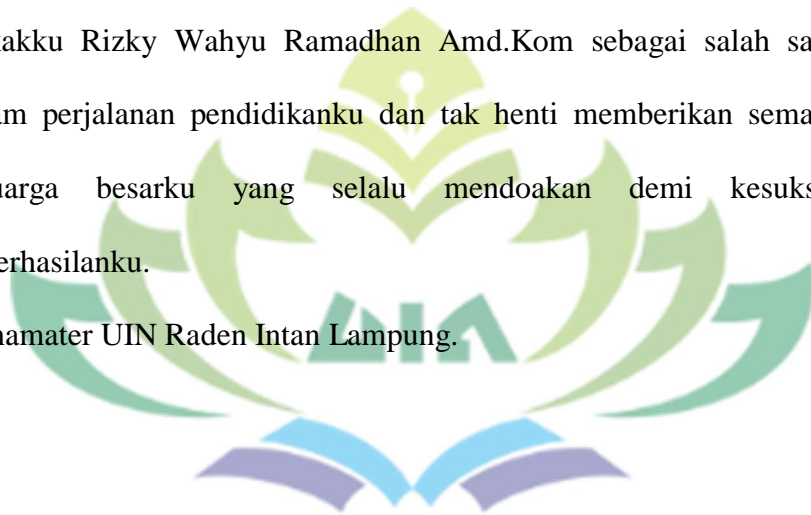
“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk” (Q.S An-Nahl : 125)



PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah atas Kehadirat Allah SWT karena atas berkah, rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya skripsi ini telah selesai dengan baik, dengan ketulusan hati penulis persembahkan ini sebagai ungkapan cinta dan terimakasih kepada:

1. Kedua orangtuaku tersayang, Ayahanda Sutiman dan Ibunda Susnawati yang telah berjuang dan selalu mendoakan untuk keberhasilanku, terimakasih untuk lantunan doa yang mengiringi setiap langkahku.
2. Kakakku Rizky Wahyu Ramadhan Amd.Kom sebagai salah satu panutan dalam perjalanan pendidikanku dan tak henti memberikan semangat. Serta keluarga besarku yang selalu mendoakan demi kesuksesan dan keberhasilanku.
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Penulis Silviana Megantara Putri dilahirkan pada tanggal 21 Juli 1998 di Pringsewu. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara yang terlahir dari pasangan bapak Sutiman dan Ibu Susnawati.

Riwayat pendidikan dimulai pada jenjang sekolah dasar di SD Negeri 1 Tanjung Rejo pada tahun 2005-2010. Kemudian melanjutkan kejenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Pulau Panggung 2010-2013. Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan kejenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Sumberejo pada tahun 2013-2016. dan pada akhirnya menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2016 dengan memilih program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan keguruan melalui jalur Seleksi UMPTKIN.

Pada tanggal 28 Juli sampai 6 September 2019, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Jatibaru Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan. Kemudian pada tanggal 7 Oktober – 30 November 2019 penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 6 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI”. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S.Pd) di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu serta memberi masukan atas penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta jajarannya yang telah memfasilitasi semua urusan yang penulis perlukan.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta jajaran Dosen yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dalam menempuh proses di kampus tercinta ini.
3. Ibu Dr. Nur Asiah, M.Ag dan Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Ayu Reza Ningrum, M.Pd dan Ibu Dyah Rizki S.Pd selaku validator ahli materi yang telah memberikan saran dan masukan terkait materi kepada penulis.

5. Bapak Anton Trihasnanto, M.Pd dan Ibu Yuli Yanti, M.Pd selaku validator ahli media yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis.
6. Bapak Dr. Nasir, M.Pd dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis.
7. Kepala Sekolah MIN 6 Bandar Lampung, Kepala Sekolah SD Negeri 1 Gunung Megang, Tanggamus yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di lembaganya. Serta seluruh dewan guru MI/SD yang telah banyak membantu berjalannya penelitian dengan penulis.
8. Sahabatku tercinta (Siti Aminah, Yuni Ambarwati, Silvi Dwi Susanti, Aniska Dewi), yang tiada henti memberikan semangat dan pengalaman selama ini.
9. Sahabat seperjuanganku Novia Sofa, Ami Putri Aprila dan Pegi Nurizska. Yang tiada henti memberikan semangat serta saran kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih kurang sempurna, Segala saran dan kritik yang konstruktif dan inovatif tetap penulis harapkan untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Bandar Lampung, 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Batasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	14
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran.....	15
1. Media Pembelajaran.....	15
2. Macam-macam Media Pembelajaran.....	17
3. Manfaat & Fungsi Penggunaan Media.....	20
B. Kriteria Media Pembelajaran	23
C. Media Pembelajaran Visual	25
1. Media Permainan Tradisional	27
2. Pengertian Permainan Ular Tangga	30
3. Komponen Permainan Media Ular Tangga	31
4. Cara Penggunaan Permainan Ular Tangga	33
D. Materi Tematik.....	36
1. Makanan Sehat (Tema 3)	38
E. Pengertian Kemampuan Pemahaman Konsep	39
F. Spesifikasi Media.....	42

G. Penelitian Yang Relevan	43
H. Kerangka Berfikir.....	46

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	47
1. Tempat Penelitian.....	47
2. Waktu Penelitian	47
3. Subyek Penelitian.....	47
B. Metode Penelitian.....	48
C. Prosedur Pengembangan	50
1. Analysis (Analisis)	50
2. Design (Desain).....	50
3. Development (Pengembangan)	51
4. Implementation (Implementasi)	51
5. Evaluation (Evaluasi)	51
D. Teknik Pengumpulan Data	52
1. Tes	52
2. Angket Tanggapan Pendidik dan Peserta Didik.....	52
3. Dokumentasi	53
E. Instrumen Penelitian.....	53
F. Teknik Analisis Data.....	58
1. Angket Validasi Ahli.....	58
2. Respon Angket Guru dan Peserta Didik	59
3. Uji Coba Instrumen Soal	61
a. Uji Validitas	61
b. Uji Reliabilitas	62
c. Tingkat Kesukaran	63

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan Produk	64
1. Analysis (Analisis).....	64
2. Design (Desain)	66
3. Development (Pengembangan)	72
1) Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	72
2) Hasil Validasi Oleh Ahli Media.....	75
3) Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa	79
4) Hasil Penilaian Pendidik	83
5) Perbaikan Desain	85
a. Ahli Materi	85
b. Ahli Media	87
c. Ahli Bahasa	89
4. Implementation (Implementasi)	89
5. Evaluation (Evaluasi)	92
B. Analisis Hasil Uji Coba Instrumen Soal	92
1. Uji Validitas	92

2. Uji Reliabilitas	95
3. Tingkat Kesukaran	95
4. Kesimpulan Hasil Uji Coba Tes	97
C. Pembahasan.....	99

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	101
B. Saran	102

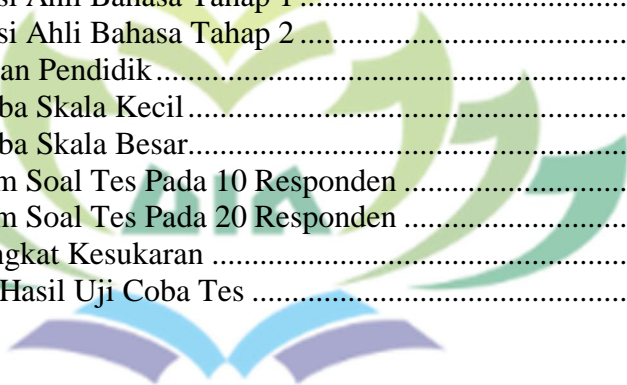
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



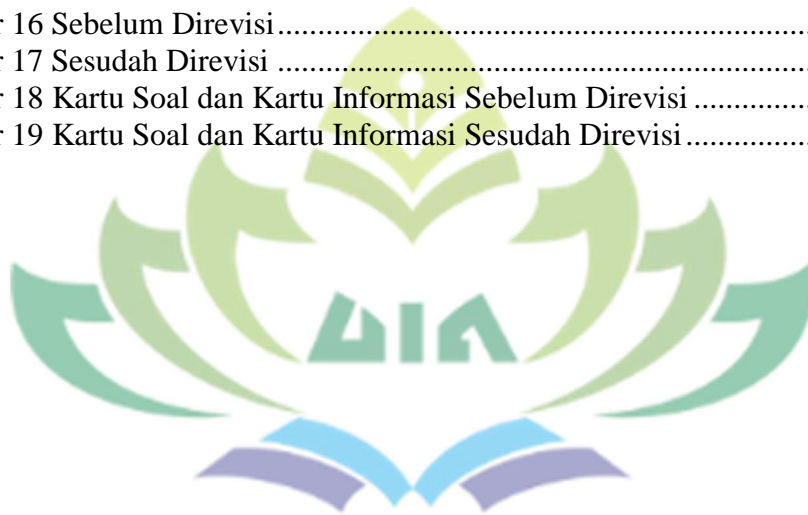
DAFTAR TABEL

Tabel 1 Data Nilai Ulangan Harian Tematik Kelas V	9
Tabel 2 Data Nilai Ulangan Harian Tematik Kelas V	10
Tabel 3 Kerangka Berfikir	46
Tabel 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	54
Tabel 5 Kisi-Kisi Angket Validasi Media.....	54
Tabel 6 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi	55
Tabel 7 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	55
Tabel 8 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	56
Tabel 9 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Pemahaman.....	56
Tabel 10 Tabel Kriteria Interpretasi Kelayakan.....	59
Tabel 11 Penskoran Pada Angket Uji Kepraktisan.....	59
Tabel 12 Kriteria Interpretasi Kemenarikan	60
Tabel 13 Klasifikasi Uji Reliabilitas.....	62
Tabel 14 Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	63
Tabel 15 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1	71
Tabel 16 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2	73
Tabel 17 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	75
Tabel 18 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	77
Tabel 19 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1	79
Tabel 20 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2	81
Tabel 21 Hasil Penilaian Pendidik	83
Tabel 22 Hasil Uji Coba Skala Kecil	90
Tabel 23 Hasil Uji Coba Skala Besar.....	91
Tabel 24 Validitas Item Soal Tes Pada 10 Responden	93
Tabel 25 Validitas Item Soal Tes Pada 20 Responden	94
Tabel 26 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	95
Tabel 27 Kesimpulan Hasil Uji Coba Tes	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Langkah-langkah Penggunaan Metode (RnD)	49
Gambar 2 Desain Awal Papan Permainan Ular Tangga	68
Gambar 3 Desain Awal Kartu Soal.....	68
Gambar 4 Desain Awal Kartu Informasi	69
Gambar 5 Pion Untuk Permainan Ular Tangga	69
Gambar 6 Dadu Dalam Permainan Ular Tangga	70
Gambar 7 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1	72
Gambar 8 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2	74
Gambar 9 Diagram Hasil Validasi Media Tahap 1	76
Gambar 10 Diagram Hasil Validasi Media Tahap 2.....	78
Gambar 11 Diagram Hasil Validasi Bahasa Tahap 1	80
Gambar 12 Diagram Hasil Validasi Bahasa Tahap 2	82
Gambar 13 Diagram Hasil Penilaian Pendidik	84
Gambar 14 Media Sebelum Revisi	86
Gambar 15 Media Sesudah Revisi	86
Gambar 16 Sebelum Direvisi.....	87
Gambar 17 Sesudah Direvisi	87
Gambar 18 Kartu Soal dan Kartu Informasi Sebelum Direvisi	88
Gambar 19 Kartu Soal dan Kartu Informasi Sesudah Direvisi.....	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Oleh Para Ahli

Lampiran 2 Angket Respon Guru

Lampiran 3 Aangket Respon Peserta Didik

Lampiran 4 Soal Pilihan Ganda

Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu proses untuk mempengaruhi peserta didik agar peserta didik mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dengan demikian akan membuat perubahan dalam dirinya sendiri yang memungkinkan untuk peserta didik berfungsi dalam kehidupan masyarakat.¹ Dengan kata lain pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan seseorang dalam rangka mempengaruhi peserta didik untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Pendidikan juga memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan para peserta didik dapat dibimbing untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi, serta dengan melaksanakan atau melakukan pendidikan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan.

Dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran. Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang bertujuan untuk memperoleh atau saling bertukar informasi. Dengan kata lain pembelajaran dan belajar merupakan salah satu unsur penting dalam melaksanakan pendidikan selain adanya peserta didik dan pendidik. Untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang optimal maka perlu adanya peran dari berbagai faktor seperti dari peran serta pendidik, media pembelajaran, sarana dan prasarana serta kesiapan peserta didik dalam

¹Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 3.

proses pembelajaran. Sebagai tenaga profesional yang mengemban tugas mulia dalam mencerdaskan dan mendidik anak bangsa, seorang guru dituntut memiliki kompetensi yang dapat menunjang tugas tersebut.²

Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, belajar tidak harus dilakukan dilingkungan sekolah akan tetapi, bisa saja dilakukan dilingkungan rumah atau dilingkungan masyarakat sekitar tempat tinggal. Karna belajar juga merupakan interaksi dengan lingkungan yang dilakukan oleh seorang individu agar individu tersebut mengalami perubahan. Dimana kegiatan belajar dilakukan untuk penggalan ilmu pengetahuan yang dapat di jadikan pedoman berperilaku dan dapat diimplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Al-Qur'an dalam surat At-Taubah ayat 122 menjelaskan:



﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴾

Artinya:

Tidak sepatutnya bagi orang-orang yang mukmin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.

Ayat diatas Allah menganjurkan para hambanya untuk memperdalam ilmu agama, tetapi bukan hanya ilmu agama saja didalam ayat tersebut Allah

²Syofnidah Ifrianti, *Teori Dan Praktik Microteaching* (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), h. 1-2.

menganjurkan untuk menuntut ilmu. Menuntut ilmu dapat memperdalam pengetahuan, terutama ilmu agama karena ilmu agama dapat menjadi peringatan kepada umat manusia bahwa mereka akan kembali kepada-Nya. Guru lebih banyak berhubungan dengan pola pikir peserta didik di mana setiap peserta didik siapapun, dimanapun-memiliki setumpuk kata, pikiran, tindakan yang dapat mengubah lingkungan baik di keluarga, di sekolah maupun di masyarakat. Selain berhubungan dengan pola pikir peserta didik, guru juga harus memahami bagaimana keadaan atau kondisi peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, karena hal tersebut merupakan salah satu faktor penunjang dalam pembelajaran.

Tujuan pendidikan adalah hasil yang telah dicapai peserta didik setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran. Dengan hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran, para pendidik dapat mengetahui apakah tujuan pembelajaran atau pendidikan sudah sepenuhnya tercapai atau belum. Dalam konteks ini, tujuan pendidikan merupakan suatu komponen sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi sentral. Itu sebabnya, setiap tenaga kependidikan perlu memahami dengan baik tujuan pendidikan, supaya berupaya melaksanakan tugas dan fungsinya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan.³

Perubahan kurikulum dilakukan untuk menyiapkan para generasi penerus bangsa agar mampu bersaing dimasa depan. Alasan lain dilakukannya perubahan kurikulum adalah terlalu banyak materi pelajaran

³Oemar Hamalik, *Ibid*, h. 3-4.

yang harus dipelajari oleh peserta didik sehingga membuat peserta didik terbebani. Pada kurikulum KTSP aspek yang lebih dominan adalah aspek kognitif, sedangkan pada kurikulum 2013 aspek yang dinilai mencakup 3 aspek yaitu aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), dan aspek psikomotorik (keterampilan). Pada jenjang Sekolah Dasar diterapkan sistem pembelajaran berbasis tematik terpadu (tematik integrative). Pembelajaran tematik yang diterapkan di sekolah dasar pada saat ini mengaitkan 1 tema dengan tema lainnya dalam pembelajaran.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.⁴ Pembelajaran tematik juga merupakan pembelajaran terpadu yang mengaitkan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain. Dengan adanya pengaitan atau penggabungan antar mata pelajaran ini membuat para peserta didik menerima pelajaran atau pengetahuan secara utuh dan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Dengan adanya penggunaan tema siswa diharapkan dapat memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu serta pemahaman terhadap pembelajaran menjadi lebih berkesan dan mendalam.

Pembelajaran tematik lebih memusatkan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk

⁴Nur Leli, "Pengaruh Strategi Point Counter Point Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik". *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5 No. 2 (Desember 2018), h. 248-249.

dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang telah dipelajarinya.⁵ Dalam pelaksanaannya pembelajaran tematik masih banyak menemui kendala atau hambatan seperti : (1) Perencanaan pembelajaran tematik yang memakan waktu dan tenaga yang lebih banyak mulai dari penyusunan matriks tematik, jaring laba-laba, program semester, silabus dan RPP sekaligus dibuat dalam 1 semester, (2) Tidak berurutan materi yang diajarkan kecuali Matematika dalam 1 semester, (3) Menyiapkan media perlu disesuaikan dengan pemilihan tema.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal yaitu salah satu faktor pendorong seperti adanya sumber belajar yang menarik agar peserta didik mempunyai motivasi sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar. Menurut Sardiman motivasi belajar menjadi faktor yang berpengaruh dalam menumbuhkan minat dan semangat belajar.⁶ Berdasarkan paparan diatas, maka pendidik harus mempunyai inovasi dan kreatif dalam pengelolaan kelas salah satunya membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dengan membuat media pembelajaran.

Penerapan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar banyak terjadi kendala atau permasalahan. Salah satu permasalahannya adalah dalam keterampilan berbicara peserta didik pada peserta didik kelas V, kebanyakan peserta didik tidak berani dan malu untuk berbicara di depan umum. Selain

⁵Rizki Ananda, Fadhilaturrahmi, "Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sd", *Jurnal Basicedu*, Vol. 2 No. 2 (2018), h. 11-21.

⁶Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar", *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, Vol. 1 No. 1 (2015), 77-89.

itu mereka kesulitan untuk mengeluarkan sebuah gagasan atau ide-ide saat pembelajaran berlangsung.⁷ Selain itu, masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah, penggunaan media pembelajaran setidaknya dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan perhatian peserta didik dapat terpusat pada pembelajaran. Penggunaan media juga dapat mengurangi rasa bosan siswa pada proses pembelajaran, serta dapat menarik perhatian siswa pada pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

Media pembelajaran dapat diartikan segala bentuk alat bantu baik dalam bentuk audio, visual maupun audio visual yang dapat membantu atau mempermudah proses pembelajaran serta dapat merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.⁸ Penggunaan media yang menarik memberikan dorongan motivasi pada peserta didik dalam pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran peserta didik harus terlibat langsung atau menjadi pusat pembelajaran dalam berbagai bidang mata pelajaran.

Selain itu berdasarkan hasil observasi peneliti di sekolah yang dituju, pada sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran yang ada dilingkungan sekolah seperti media gambar yang ada di dinding kelas dan hanya memanfaatkan buku yang telah disediakan saja sehingga terkadang

⁷Nur Leli, "Pengaruh Strategi Point Counter Point Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik". *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5 No. 2 (Desember 2018), h. 248.

⁸Fitria Tri Wardani, M. Yusuf Ibrahim, Amrazi Zakso, "*Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi*". (Disertai Program Pendidikan Sosiologi, P. IPS, FKIP Untan, Pontianak), h. 2.

peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang begitu-begitu saja.⁹ Menurut peneliti dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga peserta didik kelas V bisa belajar juga diselingi dengan bermain, karena pada dengan adanya media ular tangga peserta didik dapat mengenal macam-macam media pembelajaran yang beragam, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik.

Penggunaan media ular tangga ini juga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik dan peserta didik dapat lebih semangat dalam pembelajaran. Adapun kelebihan media pembelajaran ular tangga yaitu (1) peserta didik dapat belajar sambil bermain, (2) peserta didik tidak belajar sendiri, melainkan berkelompok, (3) memudahkan peserta didik belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran.¹⁰ Mengingat media pembelajaran ular tangga memiliki banyak kelebihan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti mengharapkan agar media ini mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MIN 6 Bandar Lampung dan di SD Negeri 1 Gunung Megang, Tanggamus diperoleh masalah bahwa dalam proses pembelajaran alat peraga atau media yang ada disekolah masih terbatas,

⁹Observasi Proses Pembelajaran di MIN 6 Bandar Lampung dan SD Negeri 1 Gunung Megang, 22 November 2019.

¹⁰Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar", *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, Vol. 1 No. 1 (2015), 77–89.

sedangkan dalam pembelajaran guru harus dituntut kreatif dalam membuat alat peraga atau media pembelajaran. Menurut peneliti hasil dari wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V, disekolah tersebut perlu media ular tangga agar pembelajaran tidak monoton sehingga dapat mengatasi rasa bosan peserta didik saat pelaksanaan proses belajar mengajar dikelas. Peneliti juga ingin menerapkan media ular tangga agar pembelajaran menjadi lebih bermakna serta menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik.

Serta dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga, peneliti dan guru dapat melakukan pengayaan terhadap peserta didik untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran ular tangga terhadap pemahaman konsep peserta didik. Penggunaan media seperti media gambar bisa saja digunakan pada pembelajaran, akan tetapi jika penggunaan media elektronik seperti penggunaan LCD belum bisa diterapkan karena sarana dan prasarana disekolah belum memadai.¹¹ Penggunaan media dalam pembelajaran masih jarang diterapkan dalam proses belajar mengajar, guru masih cenderung menggunakan media yang disediakan oleh sekolah seperti : gambar-gambar yang tersedia dikelas, teks bacaan ataupun media yang tersedia dilingkungan sekolah dan mudah didapat.

Hal lain yang menjadi penghambat atau kendala dalam proses pembelajaran adalah membuat peserta didik kondusif dan membuat peserta didik menjadi fokus pada pembelajaran yang berlangsung. Selain itu,

¹¹Ervina, Ahmad Ubaidillah, wawancara, observasi dan dokumentasi dengan penulis, MIN 6 Bandar Lampung dan SD Negeri 1 Gunung Megang, Lampung, 22 November 2019.

keterbatasan sarana dan prasarana yang ada membuat proses belajar mengajar menjadi monoton dan peserta didik tidak begitu aktif dalam pembelajaran. Sehingga, pemahaman konsep peserta didik terhadap materi yang disampaikan kurang maksimal dalam memahami materi tersebut. Terlalu banyak para peserta didik memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Selain itu jumlah peserta didik dalam 1 kelas terlalu banyak yang membuat pembelajaran menjadi kurang kondusif.

Dibawah ini nilai hasil penelitian di MIN 6 Bandar Lampung dan di SD Negeri 1 Gunung Megang, Tanggamus kelas V pada pembelajaran tematik, sebagai berikut:

Tabel 1
Data Nilai Ulangan Harian Tematik Kelas V

No	Nilai KKM	Keterangan	Jumlah
1	≥ 70	Tuntas	3
2	≤ 70	Tidak tuntas	7
Jumlah			10

Sumber data: lembar nilai ulangan harian peserta didik kelas V MIN 6 Bandar Lampung T.A 2019/2020.

Tabel 2
Data Nilai Ulangan Harian Tematik Kelas V

No	Nilai KKM	Keterangan	Jumlah
----	-----------	------------	--------

1	≥ 70	Tuntas	7
2	≤ 70	Tidak tuntas	13
Jumlah			20

Sumber data: lembar nilai ulangan harian peserta didik kelas V SD N 1 Gunung Megang, Tanggamus T.A 2019/2020.

Berdasarkan uraian diatas, untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran diatas, peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan dapat diterapkan di dalam kelas. Guru juga sebagai tenaga pendidik harus mampu membuat suatu media yang kongkrit dan menarik untuk menstimulasi semangat peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya suatu media guru dapat menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media yang belum pernah diterapkan di sekolah juga dapat membuat pengalaman belajar yang baru juga bagi peserta didik. Keterbatasan yang ada di sekolah, bukan tidak mungkin bagi guru untuk membuat sendiri media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, sekaligus media pembelajaran yang dibuat tersebut juga bermanfaat bagi orang banyak seperti guru dan peserta didik.

Selain itu, pada pembelajaran tematik guru atau pendidik dituntut dapat membuat inovasi dalam pembelajaran yang bukan hanya terfokus pada

bahan ajar buku cetak dan media gambar sebagai media pembelajaran. Hal tersebut terkadang membuat peserta didik kurang bersemangat dalam pembelajaran. Maka dalam pembelajaran, media yang digunakan harus dibuat sesuai dengan karakter peserta didik yang masih gemar bermain, yaitu dengan penggunaan media permainan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan pemahaman konsep serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan membuat peserta didik ikut serta aktif dalam proses pembelajaran. Media permainan ular tangga ini bersifat interaktif, menyenangkan, mendidik dan menghibur.

Hal tersebut membuat permainan ini digemari oleh anak-anak, karena sifatnya yang sederhana dan menarik serta menyenangkan. Permainan ular tangga ini merupakan salah satu permainan yang ada di Indonesia, permainan ular tangga ini adalah permainan tradisional yang saat ini kurang diminati oleh anak-anak karena seiring perkembangan zaman membuat teknologi semakin canggih dan membuat permainan ini terlupakan bahkan tergantikan oleh gadget. Selain menciptakan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik, pemilihan media ular tangga karena media ini belum pernah diterapkan di sekolah tersebut.

Peneliti memilih kelas V MIN 6 Bandar Lampung dan SD Negeri 1 Gunung Megang, Tanggamus karena media yang digunakan masih terbatas

dan pada saat pembelajaran peserta didik belum kondusif serta pembelajaran cenderung membuat peserta didik merasa bosan serta pembelajaran menjadi membosankan bagi peserta didik. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media masih berupa gambar dan teks bacaan membuat peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran.
2. Kurangnya kemampuan pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran.
3. Media yang digunakan masih terbatas dan belum pernah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
4. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, pembelajaran belum kondusif serta pembelajaran cenderung membuat peserta didik merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.
5. Karakter peserta didik kelas V masih gemar bermain, sehingga membutuhkan suatu media yang dapat mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran tematik.
2. Penulis mendesain khusus media permainan ular tangga pada tema makanan sehat. Serta fokus penelitian ini adalah pada proses kemampuan pemahaman konsep peserta didik dan respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran ular tangga pada tema 3 dalam pembelajaran tematik?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran tematik?
3. Bagaimana respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga Pada tema 3 Pembelajaran Tematik?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran ular tangga pada tema 3 dalam pembelajaran tematik.
2. Mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran tematik.
3. Mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran tematik.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, pendidik dan peserta didik. Manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan alternatif pada pembelajaran, dan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bekal untuk menjadi calon pendidik yang profesional, kreatif, dan inovatif.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik atau guru sebagai alternatif dalam pembelajaran tematik, untuk mengatasi jika didalam proses belajar mengajar siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa dan dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran, khususnya pada pembelajaran tematik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, biasanya guru dapat menggunakan media yang dibuat semenarik mungkin untuk menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik yang bertujuan untuk memberikan informasi pada peserta didik.

Media memiliki beberapa definisi menurut Samsudin menyatakan bahwa media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dari suatu pihak ke pihak lain.¹² Media pembelajaran selain digunakan untuk memberikan informasi pada peserta didik, media pembelajaran juga berfungsi untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

¹²Giri Wiarto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: Laksitas, 2016), h. 3.

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Gagne yang mendefinisikan media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar. Sadiman, dkk juga menyatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹³ Menurut Rohani lebih lanjut mengemukakan pengertian media adalah segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan intruksional. Mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe dan sebagainya.¹⁴

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media pembelajaran juga dikatakan sebagai alat bantu yang dapat membantu siswa dalam perbuatan belajar, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.¹⁵ Dari pendapat para ahli penulis menyimpulkan media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang dapat membantu pendidik atau guru dalam proses belajar mengajar, guna mempermudah penyampaian materi kepada siswa dan dapat menumbuhkan sikap belajar serta dapat menciptakan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar.

¹³Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017), h.122 .

¹⁴*Ibid*, h. 123.

¹⁵Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Akasara, 2015), h. 51.

Penggunaan media dalam pembelajaran juga dimaksudkan agar pesan-pesan dalam proses pembelajaran dapat disampaikan dengan baik serta dapat diterima dengan baik oleh siswa atau peserta didik. Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai sumber belajar karena media juga sebagai alat bantu auditif, visual dan audiovisual. Selain hal-hal yang telah disampaikan diatas, penggunaan media akan lebih baik jika disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi guru itu sendiri.

2. Macam-macam Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, Piaget mengatakan pengetahuan dibentuk itu sendiri oleh murid dalam berhadapan dengan lingkungan atau objek yang sedang dipelajarinya. Karena itu, proses belajar harus membantu dan memungkinkan murid aktif mengkonstruksi pengetahuannya.¹⁶ Dalam belajar juga, siswa dapat pula dibantu dengan suatu media pembelajaran. Berbagai macam peralatan dapat digunakan oleh pendidik atau guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran selain dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran juga dapat menarik perhatian bagi peserta didik dan juga menciptakan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik. Pengalaman baru bagi peserta didik yang dimaksudkan adalah dengan adanya penggunaan media pembelajaran pembelajaran menjadi

¹⁶Esti Ismawati, Faraz Umayu, *Belajar Bahasa Dikelas Awal* (Yogyakarta: Ombak, 2017), h. 38.

lebih bermakna bagi peserta didik, dan menjadi hal yang tidak terlupakan oleh peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maesaroh Lubis pendidikan sendiri mempunyai peranan penting bagi kehidupan manusia yang berguna dalam mencapai kehidupan yang optimal di era modern. Dengan adanya pendidikan manusia dapat menguasai segala bidang ilmu pengetahuan serta teknologi.¹⁷ Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu bentuk penggunaan teknologi yang ada, dengan adanya teknologi juga membantu para pendidik merancang media pembelajaran. Dalam pemanfaatan media sebagai alat bantu pembelajaran, media juga memiliki berbagai macam bentuk dan digolongkan berdasarkan karakteristik, fisik, sifat, kompleksitas, ataupun menurut kontrol pemakai.

Klasifikasi berdasarkan persepsi indra menggolongkan media pembelajaran dalam tiga kelompok yaitu (a) media visual misalnya buku dan media grafis, (b) media audio misalnya radio, (c) media audio visual misalnya televisi dan film. Klasifikasi berdasarkan penggunaannya menggolongkan media dalam 3 bagian yaitu: (a) media pembelajaran yang penggunaannya secara individual, (b) media pembelajaran yang penggunaannya secara kelompok, (c) media pembelajaran yang penggunaannya secara masal.¹⁸ Dilihat dari macam-macam media

¹⁷Maesaroh Lubis, "Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi Di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global)", *Tadris, Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 1 No. 2 (Oktober, 2016), h. 147-153.

¹⁸Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Ibid*, h. 140.

pembelajaran yang telah diuraikan diatas, maka peran media dalam pembelajaran tidak diragukan lagi, dapat dikatakan pula salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.¹⁹ Penggunaan media juga harus dipertimbangkan, penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari karakteristik peserta didik dan melihat tujuan pembelajaran serta sarana dan prasarana yang ada dilingkungan sekolah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nur Komariah, dilihat dari bentuknya, media terdiri dari media visual, media audial, Projected still media dan Projected motion media.²⁰

Berdasarkan uraian dan penjelasan diatas, media memiliki peran yang cukup penting dalam pembelajaran. Media dalam hal ini sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, karena media sendiri terdapat berbagai macam sehingga dengan menggunakan media, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna bagi siswa dan dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menjadikan pembelajaran yang efektif. Karena pembelajaran yang efektif melibatkan bagaimana peran guru dan sumber belajar. Selain melibatkan peran guru, siswa dan sumber belajar, dalam penggunaan media pembelajaran juga harus memperhatikan keadaan siswa dan lingkungan sekitar atau lingkungan sekolah.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), h. 19.

²⁰ Nur Komariah, "Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT", *Jurnal L-Afkar*, Vol. 5 No. 1 (April 2016), h. 80-105.

3. Manfaat & Fungsi Penggunaan Media

Selain memiliki bermacam-macam bentuk, media juga memiliki manfaat, media merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran yang dianggap sebagai wadah dari pesan atau informasi yang berasal dari sumber dan akan disalurkan kepada penerima pesan tersebut, serta materi yang ingin disampaikan yaitu pesan pembelajaran.²¹ media pembelajaran juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran, penggunaan media juga adalah salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi kebosanan yang mungkin timbul pada saat proses belajar mengajar.

Manfaat media menurut Levie & Lentz mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, yaitu: (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris. Selain itu penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat antara lain:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dihami oleh peserta didik serta dapat memungkinkan mencapai tujuan belajar.

²¹Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI* (Jakarta: Prenamedia Group, 2015), h. 227.

c. Metode mengajar akan lebih bervariasi.

d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.²²

Dari beberapa penjelasan diatas, maka penulis menyimpulkan manfaat penggunaan media agar metode atau cara dalam proses pembelajaran berbeda-beda atau bervariasi sehingga dapat mengatasi kejenuhan atau rasa bosan yang ada pada peserta didik. Selain itu penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga guru tidak kehabisan tenaga dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik bahkan guru. Media pembelajaran juga bisa dijadikan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang efektif.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi, sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju kepenerima (siswa). Adapun metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan

²²Azhar Arsyad, *Ibid*, h. 20-28.

media juga harus disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, tipe atau gaya belajar peserta didik ada 3 macam yaitu: tipe belajar visual, tipe belajar auditif dan tipe belajar kinestetik.²³

Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, maka fungsi dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.²⁴ Dari pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan kegunaan media dalam proses pembelajaran adalah dapat mengefektifkan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi serta minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan semangat, dan proses pembelajaran tidak menjadi monoton bagi peserta didik.

Media didefinisikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran menjadi faktor eksternal yang dimanfaatkan sebagai efisiensi belajar karena memiliki potensi atau kemampuan agar merangsang terjadinya proses pembelajaran yang akan meningkatkan daya serap siswa atas pembelajaran yang telah diberikan guru karena sangat berperan dalam merencanakan media yang akan digunakan. Menurut Kemp & Dayton dapat memenuhi 3 fungsi utama, yaitu:

²³Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik Dan Penilaian* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015), h. 42.

²⁴Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Ibid*, h. 129.

1. Memotivasi minat atau tindakan.
2. Menyajikan informasi.
3. Memberi instruksi.²⁵

Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan fungsi dari media pembelajaran adalah menstimulus semangat dan motivasi pada diri peserta didik serta mempermudah interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Terlebih dalam pembelajaran tematik, dalam pembelajaran tematik sendiri peserta didik sangat dituntut aktif dalam pembelajaran. Maka dari itu dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan semangat dalam belajar. Dengan adanya semangat serta motivasi dalam diri siswa, maka siswa dapat menerima materi yang disampaikan dengan baik dan hal tersebut dapat berpengaruh pada pemahaman serta hasil belajar pada siswa.

B. Kriteria Media Pembelajaran

Jika sumber belajar sudah ditentukan, maka media pembelajaran dapat digunakan pada proses belajar mengajar, media pembelajaran tidak harus mahal, tetapi bisa memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar untuk dijadikan sebagai media.²⁶ Salah satu penyebab mengapa orang memilih media adalah guna memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan. Sekiranya suatu media yang telah sesuai dengan tujuan

²⁵Giri Wiarto, *Ibid*, h. 30.

²⁶Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia* (Jakarta: Prenamedia Group, 2015), h. 86.

yang hendak dicapai, maka media tersebut dapat dimanfaatkan. Didalam pemilihan media yang baik ada beberapa kriterianya, antara lain:

1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
2. Kesesuaian dengan materi yang diajarkan
3. Kesesuaian dengan fasilitas pendukung
4. Kesesuaian dengan karakteristik siswa
5. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
6. Kesesuaian dengan teori yang digunakan²⁷

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Siti Annisah ada beberapa hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat alat peraga atau media pembelajaran, yaitu: (1) Tahan lama (dibuat dari bahan-bahan yang cukup kuat), (2) Bentuk dan warna menarik, (3) Sederhana dan mudah dikelola (tidak rumit), (4) Ukurannya sesuai (seimbang) dengan ukuran fisik anak, (5) Dapat menyajikan (dalam bentuk riil, gambar atau diagram), (6) Sesuai dengan konsep.²⁸ Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kriteria pemilihan media pembelajaran, dapat penulis simpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan dalam menyampaikan sesuatu yang sifatnya abstrak menjadi konkret, seperti halnya dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, selain menggunakan media, pendidik harus bisa mengkomunikasikan

²⁷Giri Wiarto, *Ibid*, h. 43-44.

²⁸Siti Annisah, "Alat Peraga Pembelajaran Matematika", *Jurnal Tarbawiyah*, Vol. 11 No. 1, (2015), h. 1-15.

pengetahuannya, bisa mengajak peserta didik untuk aktif dan dapat berinteraksi kepada sesama peserta didik selain itu, pendidik harus bisa membuat inovasi dalam proses pembelajaran, agar peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Laila Puspita, Nanang Supriadi, Amanda Diah Pangestika, Dengan komunikasi ini maka interaksi timbal balik dalam pembelajaran antara pendidik dan peserta didik akan tercipta suasana belajar mengajar yang aktif.²⁹ Banyak hal yang harus diperhatikan seorang pendidik dalam proses belajar mengajar, selain penggunaan metode dan strategi yang tepat, guru juga harus pandai dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif, menarik tidak monoton bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu cara agar dapat menarik perhatian peserta didik, selain itu penggunaan media juga dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Banyak hal juga yang harus diperhatikan dalam pemilihan dan penggunaan media, salah satu nya adalah harus sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, kemampuan guru serta kondisi dalam lingkungan sekolah itu sendiri.

C. Media Pembelajaran Visual

²⁹Laila Puspita, Nanang Supriadi, Amanda Diah Pangestika, "Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Disertai Teknik Diagram Vee Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Peserta Didik Materi Fungi Kelas X MAN 2 Bandar Lampung", *Jurnal Tadris Pendidikan Biologi*, Vol. 9 No. 1 (Juni, 2018), h. 01-12.

Media pembelajaran visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Yang termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual non-cetak.³⁰ Media visual dapat memperlancar pemahaman dan meperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata.

Sehingga dalam mendesain media pembelajaran berbasis visual, para pendidik harus benar-benar memperhatikan dan memikirkan desain yang menarik dan dapat mengaitkan materi dengan kehidupan di dunia nyata, agar pembelajaran yang menggunakan media menjadi pembelajaran yang bermakna sekaligus menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asmarnis , Nofri Yuhelman, Rosa Murwindra bentuk visual bisa berupa (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda, (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi dan struktur isi material, (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsure-unsur dalam isi materi, (d) grafik seperti table, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran/ kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.³¹

³⁰Giri Wiarto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: Laksitas, 2016), h. 84.

³¹Asmarnis , Nofri Yuhelman, Rosa Murwindra, “Media Dan Efektivitas Belajar Siswa Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berdaya Saing Tinggi”, *Jurnal Zarah*, Vol. 4 No. 1 (2016), h. 34-36.

Berbagai macam media yang dapat digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran dikelompokkan sesuai dengan fungsi dan tujuan yang hendak dicapai. Dari beberapa pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa penggunaan media harus disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai dan mempertimbangkan media apa yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan menggunakan berbagai macam media yang dapat pendidik gunakan dalam pembelajaran.

1. Media Permainan Tradisional

Belajar melalui bermain merupakan suatu teknik pengajaran dan pembelajaran yang berkesan bagi anak. Dengan melalui teknik ini juga akan mendatangkan kesenangan dan kepuasan kepada mereka dalam suatu program yang hendak disampaikan.³² Usia pada anak pendidikan dasar membutuhkan suatu permainan yang dapat membuat anak tersebut menjadi semangat dalam proses belajar mengajar, karena pada anak usia pendidikan dasar, memiliki hasrat bermain yang tinggi, sehingga proses belajar sambil bermain merupakan suatu teknik yang tepat jika diterapkan pada anak usia dini.

Menurut Vygotsky dengan bernain, daya pikir dan perkembangan otak anak akan semakin baik, serta berkembang secara optimal. Menurut Solehuddin menyatakan bahwa bermain dapat dipandang sebagai suatu

³²Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 97.

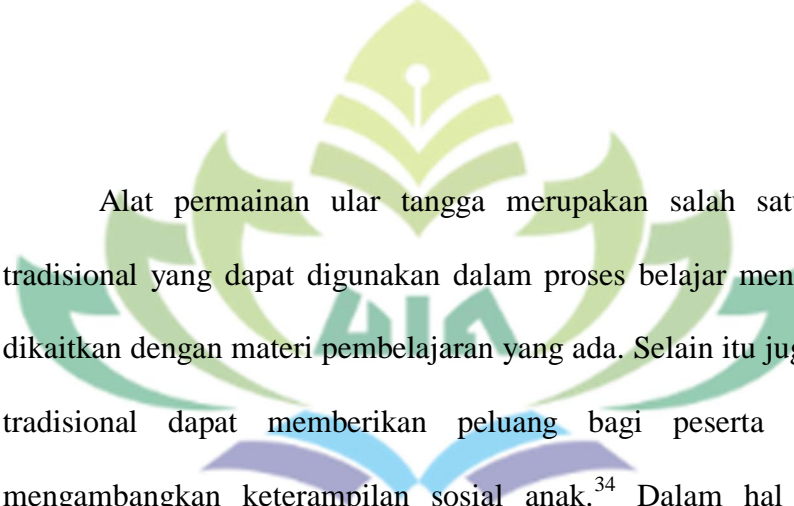
kegiatan yang bersifat voluntir, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel. Selain itu, bermain bagi anak merupakan upaya memenuhi tiga kebutuhan sekaligus yaitu kebutuhan fisik, emosi, dan stimulasi/pendidikan.³³ Penggunaan metode dan alat bantu pembelajaran juga berpengaruh pada proses pembelajaran dikelas, biasanya guru sering didominasi oleh metode ceramah, dan hal tersebut membuat siswa menjadi pasif dan cenderung bosan pada pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan metode belajar sambil bermain dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif, karena menjadi salah satu pengalaman belajar bagi peserta didik.

Untuk mengantisipasi kebosanan yang akan dialami peserta didik maka guru atau pendidik dapat menerapkan metode belajar sambil bermain. Bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak. Dalam bermain itu pula terdapat banyak hal yang diperoleh oleh anak dan tidak ditemukan dalam aktifitas selain bermain. Makna bermain menjadi penting dipandang dari sisi perkembangan dan kebutuhan anak. Untuk mendukung perkembangan anak baik secara fisik maupun psikis anak membutuhkan bermain karena dalam bermain itulah anak mempunyai kebebasan untuk menyalurkan dan mengekspresikan apa yang menjadi kehendak hatinya tanpa harus merasa salah dan terbatas oleh peraturan.

Dengan bermain juga dapat mendorong anak untuk mengekspresikan kreatifitas yang ada pada anak. Belajar sambil bermain

³³*Ibid*, h. 98-99.

juga adalah salah satu hal yang sangat penting yang bisa diterapkan dalam pembelajaran. Selain untuk mengantisipasi rasa bosan pada peserta didik, belajar sambil bermain juga menciptakan aktifitas fisik bagi peserta didik. Dengan kata lain, anak pada usia dini membutuhkan bermain, karena dengan bermain anak dapat mengekspresikan bahkan menyalurkan apa yang ada dalam diri mereka, apa yang ada dalam kehendak hatinya. Belajar sambil bermain juga menciptakan suasana belajar yang santai dan juga menyenangkan, namun suasana belajar atau suasana kelas harus tetap dalam keadaan kondusif.



Alat permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan dikaitkan dengan materi pembelajaran yang ada. Selain itu juga permainan tradisional dapat memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial anak.³⁴ Dalam hal ini Hurlock mengemukakan permainan sepanjang masa kanak-kanak, permainan sangat mempengaruhi penyesuaian pada tatanan pribadi dan sosial anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Syofnidah Ifrianti, berikut uraian tentang bermain aktif dan pasif (hiburan):

1. Bermain Aktif: bermain bebas seponatan, permainan drama, dan bermain musik.

³⁴Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: Prenamedia Group, 2019), h. 17.

2. Bermain pasif: menonton film, mendengarkan radio, mendengarkan musik, dan menonton televisi.³⁵

Permainan menjadi hal yang menyenangkan bagi peserta didik, terutama pada anak jenjang sekolah dasar. Pada hakekatnya usia anak sekolah dasar, masih dalam tahap berfikir konkret. Maka, terdapat banyak cara yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran ular tangga juga dapat dibuat dengan semenarik mungkin agar peserta didik menjadi lebih semangat dalam pembelajaran.

2. Pengertian Permainan Ular Tangga

Menurut Alamsyah Said Dan Andi Budimanjaya Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.³⁶ Media permainan ular tangga ini bersifat interaktif, menyenangkan, mendidik dan menghibur. Hal tersebut membuat permainan ini digemari oleh anak-anak, karena sifatnya yang sederhana dan menarik serta menyenangkan. Permainan ular tangga ini merupakan salah satu permainan yang ada di Indonesia, permainan ular tangga ini adalah permainan tradisional yang saat ini kurang diminati oleh anak-anak

³⁵Syofnidah Ifrianti, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No .2 (Desember, 2015), h. 160-162.

³⁶Alamsyah Said, Andi Budimanjaya, 95 *Strategi Belajar Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Dengan Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa* (Jakarta: prenamediagroup, 2016), h. 240.

karena seiring perkembangan zaman membuat teknologi semakin canggih dan membuat permainan ini terlupakan bahkan tergantikan oleh gadget.

Menurut Randi Catono permainan ular tangga adalah permainan tradisional dengan alat yang menggunakan dadu dalam permainan.³⁷ Permainan ular tangga merupakan permainan yang bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang penggunaannya dapat dikaitkan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Direktorat Nilai Budaya mengatakan bahwa, setiap permainan tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak.³⁸

Hal tersebut yang membuat peneliti mencoba membangkitkan kembali minat anak-anak pada permainan ini terutama pada permainan tradisional serta meneliti apakah permainan ular tangga ini memiliki pengaruh terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan permainan ini juga bertujuan untuk mengingatkan kembali pada peserta didik mengenai permainan tradisional yang sudah mulai jarang digunakan oleh anak-anak pada saat ini.

3. Komponen Media Permainan Ular Tangga

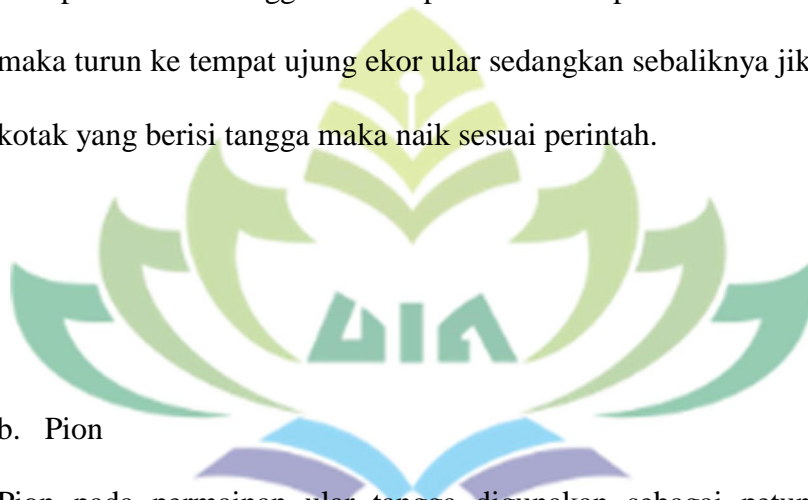
Media permainan ular tangga untuk menunjang kegiatan belajar mengajar mempunyai beberapa komponen diantaranya:

³⁷Randi Catono, *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 4.

³⁸Euis Kurniati, *Ibid*, h. 3

a. Papan Permainan

Papan permainan dibuat dengan ukuran 60 cm x 60 cm berbentuk persegi yang dikombinasikan dengan warna pada setiap kotak yang berjumlah keseluruhan kotak sebanyak 100. Setiap kotak mempunyai nomer dimana ketika pion berada pada nomer tersebut, apabila pada nomer tersebut terdapat perintah untuk mengambil kartu pertanyaan atau kartu pengetahuan, maka pemain harus mengambil kartu sesuai dengan perintah yang ada pada kotak. Selain itu dalam papan permainan ular tangga terdapat ular dan tangga. Ketika pemain mendapatkan kotak dikepala ular maka turun ke tempat ujung ekor ular sedangkan sebaliknya jika mendapat kotak yang berisi tangga maka naik sesuai perintah.



b. Pion

Pion pada permainan ular tangga digunakan sebagai petunjuk tempat dimana posisi pemain. Pion berbentuk seperti pion biasanya dalam permainan ular tangga.

c. Dadu

Dadu dalam permainan ular tangga berbentuk kubus dengan masing-masing sisi memiliki mata dadu 1-6. Pengundian dadu dilakukan oleh pemain satu kali pengundian, ketika pemain dadu memperoleh mata dadu

6 maka pemain boleh mengundi dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh.

d. Kartu

Dalam permainan ular tangga yang peneliti gunakan dibuat seperti papan catur yang dapat dilipat. Disini, peneliti hanya menggunakan 2 kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu informasi. Kartu pertanyaan berisi pertanyaan yang terkait dengan materi, pada saat pemain dapat menjawab pertanyaan dalam kartu tersebut maka dapat maju 3 langkah dan jika salah tetap pada kotak semula hingga mendapatkan giliran mengundi dadu kembali. Sedangkan pada kartu informasi, terdapat informasi yang harus dibacakan oleh pemain saat pion terletak pada kotak yang terdapat kartu informasi, pemain harus membacakan informasi tersebut agar peserta yang lain dapat mengetahui informasi tersebut.

4. Cara Penggunaan Permainan Ular Tangga

Didalam permainan ular tangga berisi soal-soal pada setiap kotaknya. Peserta didik diminta untuk bisa menjawab soal-soal tersebut untuk bisa melangkah ketahap selanjutnya. Menurut Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, strategi permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

1. Tiap peserta didik bergantian melempar dadu.

2. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka siswa atau peserta didik harus berjalan 5 kotak pada papan permainan ular tangga.
3. Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin.
4. Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun, maka pion pemain harus mengikuti posisi ular turun.
5. Pemenang dari permainan ini adalah siswa yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu finish dari games papan ular tangga.³⁹

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rifki Afandi strategi atau langkah-langkah nya adalah sebagai berikut:

1. Permainan yang dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar dadu yang terdiri dari beberapa kotak yang didalam nya ada gambar.
2. Dalam permainan ada gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapatkan tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapatkan ular dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai ular tersebut.
3. Peserta dinyatakan menang apabila peserta sampai pada garis finis terlebih dahulu.⁴⁰

³⁹Alamsyah Said, Andi Budimanjaya, *Ibid*, h. 240.

⁴⁰Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS Disekolah Dasar", *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* Vol.1, No. 1, (Mei, 2015), h. 77-89.

Terdapat banyak pendapat mengenai cara permainan ular tangga, salah satunya adalah perbedaan aturan permainan. Berikut ini adalah tata cara permainan ular tangga untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- a. Permainan ular tangga dimainkan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik.
 - b. Untuk memulai pemain pertama ditentukan dengan mengundi dadu dengan jumlah tertinggi, selanjutnya pemain berikutnya dimulai dari kiri ke kanan. Apabila pemain mendapatkan mata dadu 6 maka pemain mendapat kesempatan kembali untuk mengundi dadu.
 - c. Pemain yang sudah mendapatkan kesempatan mengundi dadu dapat menjalankan pion kekotak sesuai mata dadu yang diperoleh.
 - d. Ketika pion sudah menempati tempat yang diperoleh, selanjutnya pemain mengambil kartu sesuai nomor yang terdapat pada kotak papan ular tangga.
 - e. Pada saat pemain mengambil kartu, pemain wajib membacakan dengan keras pertanyaan atau soal yang ada, soal dijawab secara mandiri (tidak boleh bertanya pada teman atau kelompok lain). Menjawab soal boleh bertanya dengan teman satu kelompok.
1. Kartu pertanyaan atau kartu soal yang wajib di jawab oleh peserta didik yang mendapatkan kartu tersebut. Jika soal dapat dijawab dengan benar maka maju 3 langkah dan jika jawaban salah pemain

tetap berada pada kotak tersebut sampai pemain mendapat giliran memainkan dan mengundi dadu kembali.

2. Kartu informasi adalah kartu yang berisi pengetahuan terkait materi yang disampaikan, pada saat pemain mendapatkan kartu tersebut, pemain harus membacakan informasi tersebut dengan suara keras agar pemain yang lain dapat mengetahui isi kartu tersebut.
 3. Saat pemain pertama sudah mengundi dadu, pion bergerak sebanyak angka dadu yang didapat. Kemudian para pemain berjalan sesuai dengan giliran yang telah ditentukan sebelumnya.
- f. Pada saat pemain bermain dan pion berhenti di kotak yang berisi kepala ular, maka pemain turun mengikuti kotak ujung ekor ular berada. Dan jika pemain berhenti ke kotak yang berisi tangga maka pemain berhak naik atau maju mengikuti arah tangga.
- g. Setelah pemain pertama dapat menyelesaikan soal maka kesempatan pemain selanjutnya untuk mengikuti aturan seperti pemain pertama.
- h. Pemenang ditentukan dengan siapa yang terlebih dahulu mencapai kotak finish.

Berdasarkan paparan diatas, tentang cara permainan ular tangga, disini peneliti menggunakan langkah-langkah dari Alamsyah Said, dengan sedikit

perbedaan yaitu pada penelitian yang peneliti lakukan, permainan ular tangga dilakukan secara berkelompok, namun tidak hanya ketua kelompok saja yang dapat bermain, tetapi setiap anggota kelompok juga berhak untuk bermain. Selain itu, pada penelitian yang peneliti lakukan disini peneliti menggunakan 2 kartu yaitu kartu informasi dan kartu pengetahuan atau kartu soal. Penjelasan tentang langkah-langkah permainan ular tangga tematik telah dipaparkan pada penjelasan diatas secara rinci.

D. Materi Tematik

Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu konsep, dapat juga dikatakan sebagai pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik.⁴¹ Pembelajaran tematik terpadu menggunakan tema dalam pembelajaran, dimana satu tema berkaitan atau berhubungan pada tema lainnya. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis kompetensi. Adapun yang dalamnya dirumuskan secara terpadu antara kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik.

Kurikulum 2013 atau biasa disebut K13 adalah penyempurnaan dari kurikulum yang telah berlalu atau yang telah berlaku sebelumnya, yaitu

⁴¹Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakrya, 2015), h. 119.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).⁴² Terdapat beberapa alasan yang mendasari perubahan kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013, salah satunya adalah untuk mengantisipasi adanya tantangan internal, antara lain: melonjaknya jumlah lulusan sekolah yang sebenarnya akan menjadi generasi penerus bangsa. Selain itu juga kurikulum 2013 lebih berpusat pada peserta didik dan terdapat 3 aspek penilaian dalam kurikulum 2013 diantaranya adalah aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif(sikap) dan aspek psikomotorik (keterampilan).

Berdasarkan perencanaan yang telah dibuat diatas, dapat menggambarkan bagaimana tujuan yang akan dicapai, aktivitas atau proses yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan, sarana atau fasilitas yang diperlukan, hasil yang didapat, bahkan faktor pendukung maupun kendala yang akan muncul.⁴³ Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayah pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak.⁴⁴ Pembelajaran tematik secara efektif membantu anak menciptakan kesempatan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan yang diikat oleh satu tema.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan berbagai macam kompetensi dari beberapa mata pelajaran dan dipadukan kedalam

⁴²Ni Nyoman Padmadewi, Luh Putu Artini, Dewa Ayu Eka Agustini, *Pengantar Microteaching* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017), h. 8.

⁴³Syofnidah Ifrianti, *Teori Dan Praktik Microteaching*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), h. 86.

⁴⁴Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar", *Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No. 1 (Juni, 2015), h. 34–49.

berbagai tema. Pembelajaran tematik terpadu juga membutuhkan kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang telah dibuat kedalam satu tema atau berbagai tema. Penggunaan tema pada pembelajaran tematik berguna untuk mengaitkan berbagai mata pelajaran, sehingga pembelajaran diharapkan akan lebih bermakna bagi siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggabungkan berbagai mata pelajaran dalam sebuah tema. Penggabungan mata pelajaran antara lain mata pelajaran IPA, IPA, PKn, Matematika, Bahasa Indonesia, SBdP dan PJOK.

1. Makanan Sehat (Tema 3)

Kurikulum 2013 dirancang untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Proses pencapaiannya dilaksanakan dengan memadukan ketiga ranah tersebut melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu.

Pada pembelajaran tematik, terdapat beberapa tema. Setiap tema terdiri dari beberapa subtema, dan 1 subtema terdiri dari 6 pembelajaran.

Pada tema Makanan Sehat (tema 3) terdapat 4 subtema diantaranya:

1. Subtema 1 tentang Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan
2. Subtema 2 tentang Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh
3. Subtema 3 tentang Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat
4. Subtema 4 tentang Karyaku Prestasiku.⁴⁵

E. Pengertian Kemampuan Pemahaman Konsep

⁴⁵Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Makanan Sehat Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017), h. vi.

Pemahaman menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan menyerap arti dari materi / bahan yang dipelajari. Selain itu, pemahaman juga diartikan sebagai seberapa besar siswa bisa menerima, menyerap bahkan memahami pelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik, sejauh mana ia memahami apa yang dibaca, sesuatu yang dilihat, hal yang dialami bahkan hal yang peserta didik rasakan.⁴⁶ Proses penangkapan informasi setiap siswa berbeda-beda, jika pemahaman siswa itu berhasil, maka proses belajar siswa tersebut dapat tercapai. Sedangkan pengertian konsep diartikan sebagai ide abstrak yang dapat digunakan untuk menggolongkan sekumpulan objek. Jadi pemahaman konsep adalah suatu pemahaman ditentukan oleh tingkat keterkaitan suatu gagasan, prosedur atau fakta yang dipahami secara menyeluruh yang dapat digunakan untuk menggolongkan sekumpulan objek. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ummi Arifah dan Abdul Aziz Saefudin kemampuan pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar yaitu dengan menunjukkan pemahaman konsep yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikannya.⁴⁷

Pemahaman diartikan dari kata *understanding* dimana derajat pemahaman ditentukan oleh tingkat keterkaitan suatu gagasan, prosedur atau fakta matematika dipahami secara menyeluruh jika hal-hal tersebut membentuk jaringan dengan keterkaitan yang tinggi. Pemahaman juga diartikan sebagai

⁴⁶Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenamedia Group, 2019), h. 9.

⁴⁷Ummi Arifah, Abdul Aziz Saefudin, “Menumbuhkembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Guided Discovery“, *Jurnal Pendidikan Matematik*, Vol 5 No 3, (2017), h. 263-272.

kemampuan seseorang untuk memahami makna dari bahan yang telah dipelajari dengan kata lain, pemahaman bisa diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengerti terhadap hal yang telah disampaikan oleh orang lain. Belajar merupakan proses kegiatan untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber.

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti serta memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Maka, dengan kata lain memahami adalah mengetahui mengenai sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman adalah jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.⁴⁸

Pemahaman merupakan arti lain dari memahami, pemahaman peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah keadaan peserta didik itu sendiri. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muri Nopita Sari, pemahaman merupakan salah satu aspek yang terdapat dalam ranah kognitif. Adapun indikator pemahaman konsep antara lain:

1. Mampu mengidentifikasi konsep secara verbal dan tulisan.
2. Kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan makna dari suatu konsep materi yang sudah dipelajari.⁴⁹

⁴⁸Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h. 50.

⁴⁹Muri Nopita Sari, “Pengaruh Penggunaan Media Batang Napier Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Bandar Lampung”, *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, (Diakses Pada Tanggal 6 Februari 2020, Pukul 15.30).

Berdasarkan indikator diatas, peserta didik dapat dikatakan paham apabila peserta didik telah mampu menjelaskan, menerangkan, menafsirkan makna suatu konsep materi yang sudah dipelajari. Selain itu peserta didik juga sudah mampu mengidentifikasi materi baik secara verbal maupun tulisan. Selain indikator yang telah dijelaskan diatas, terdapat juga proses-proses kognitif dalam kategori memahami, antara lain:

1. Menafsirkan
2. Mencontohkan
3. Mengklasifikasikan
4. Merangkum
5. Menyimpulkan
6. Membandingkan
7. Menjelaskan.⁵⁰

Penggunaan media pembelajaran ular tangga ini juga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran serta menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga diharapkan dapat mengatasi rasa bosan peserta didik pada pembelajaran. Pemahaman juga dapat diartikan sebagai tanggapan siswa atau peserta didik terhadap pembelajaran dikelas atau tanggapan terhadap materi yang disampaikan pada proses pembelajaran. Tingkat pemahaman siswa tentu saja berbeda-beda antara satu dengan yang

⁵⁰Lorin W. Anderson, David R. Krathwohl, *“Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen”*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 105-114.

lainnya, untuk itu disini peneliti mencoba untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik dengan berbantuan media pembelajaran ular tangga. Penggunaan media pembelajaran ular tangga juga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung, selain itu penggunaan media ular tangga juga dimaksudkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

F. Spesifikasi Media

Media yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang berbentuk seperti permainan ular tangga yang disesuaikan dengan bahan ajar yang terdapat dalam pembelajaran tematik. Beberapa uraian mengenai spesifikasi media diantaranya:

1. Media permainan ular tangga dibuat sesuai dengan karakteristik media pembelajaran yang berupa media visual yang berbentuk cetak dengan ukuran 60 cm x 60 cm yang dikembangkan dengan variasi warna yang dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar.
2. Permainan ular tangga terdiri dari beberapa unsur diantaranya papan permainan, dadu, pion, kartu yang berisi soal, kartu ilmu pengetahuan, dan kartu informasi.
3. Papan permainan ular tangga berbentuk seperti papan catur yang dikombinasikan dengan berbagai warna disetiap kolomnya. Terdapat beberapa kolom yang berisi perintah untuk kartu pertanyaan dan kartu informasi. Serta dilengkapi dengan gambar ular yang menunjukkan turun

kekolom yang dituju dan gambar tangga menunjukkan naik kekolom yang dituju.

4. Permainan ular tangga terdapat beberapa kartu diantaranya kartu pertanyaan dan kartu informasi. Untuk mendapatkan sebuah kartu, pemain harus mengundi dadu dan bermain dimana kolom yang didapat, maka selanjutnya pemain dapat membuka kartu sesuai nomor kolom yang didapat.
5. Dadu digunakan dalam permainan ular tangga sebagai alat untuk menjalankan pion menuju pada kotak atau kolom dalam papan permainan ular tangga.
6. Permainan ular tangga dilengkapi dengan cara permainan dan terdapat berbagai macam kartu yang setiap kartunya terdapat beberapa soal yang didalamnya jika menjawab dengan benar dapat maju kekotak berikutnya dan jika salah tetap dikotak sampai menunggu kembali giliran mengundi dadu.
7. Materi dalam permainan ular tangga adalah tentang materi pembelajaran tematik V. Materi pembelajaran tentunya difokuskan pada materi pembelajaran tematik yang ada di kelas V.

G. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian yang dilakukan oleh:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Nur Syifa Fitriana pada tahun 2018 dengan judul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi

Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik. Menghasilkan penelitian dengan presentase kelayakan 92% oleh ahli materi, 90% oleh ahli media, dan 89% oleh pendidik. Presentase respon peserta terhadap kemenarikan produk memperoleh 92%. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.⁵¹ Pada penelitian sebelumnya penelitian memuat materi dengan terintegrasi asmaul husna, sedangkan yang peneliti gunakan hanya pembelajaran tematik pada tema makanan sehat. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian sebelumnya mengembangkan media permainan ular tangga dan penelitian yang peneliti lakukan juga mengembangkan media permainan ular tangga.

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Aini Indriasih pada tahun 2015 dengan judul Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD. Menghasilkan penelitian dengan diperoleh nilai keaktifan siswa dalam pembelajaran sebesar 84 dengan kriteria sangat aktif. Adapun nilai keterampilan proses dalam pembelajaran sebesar 81 dengan kriteria terampil, sedangkan ketuntasan belajar diperoleh skor 88.⁵² Penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan peneliti lakukan memiliki perbedaan, pada penelitian

⁵¹Nur Syifa Fitriana, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik", *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, (Diakses Pada Tanggal 3 Desember 2019, Pukul 15:05).

⁵²Aini Indriasih, Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 16, No. 2, (September 2015), h. 127-137.

sebelumnya dilakukan dengan melibatkan siswa atau peserta didik kelas III SD, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan melibatkan siswa atau peserta didik kelas V. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian sebelumnya mengembangkan media permainan ular tangga dan penelitian yang peneliti lakukan juga mengembangkan media permainan ular tangga.

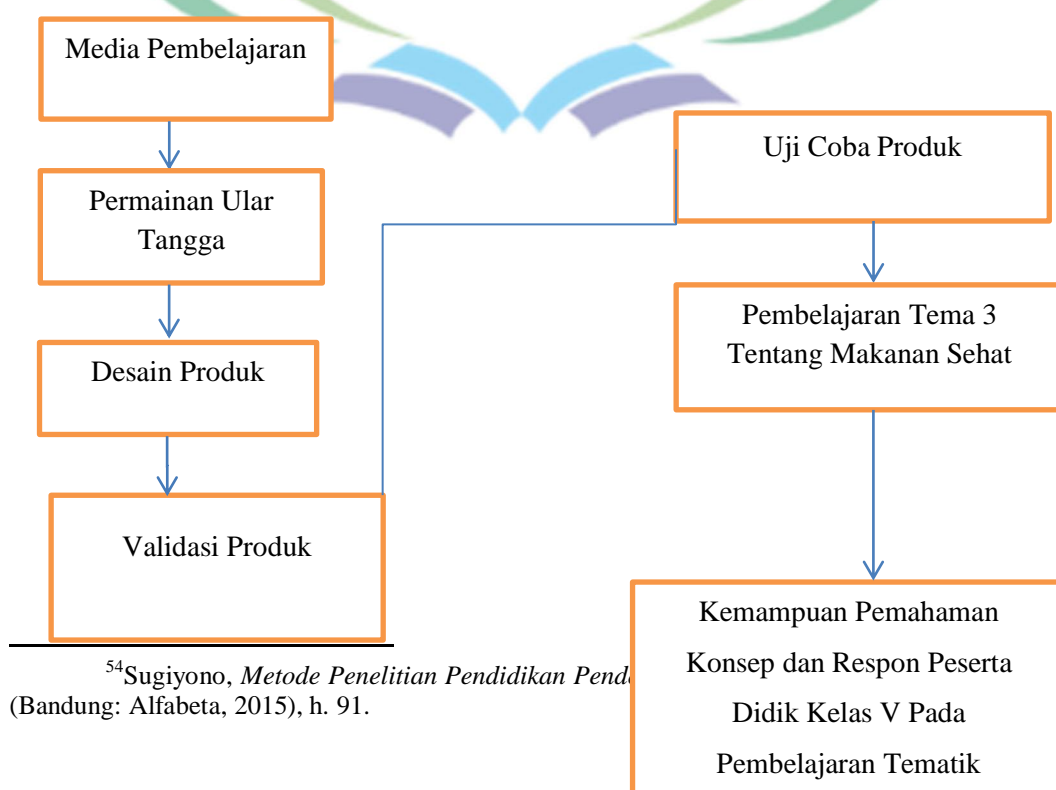
3. Penelitian yang dilakukan oleh Novinda Fauzuna Rohmatan dan Eko Wahjudi pada tahun 2016 dengan judul penelitian Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Perbankan Di SMK Negeri Mojoagung dengan hasil penelitian antara lain hasil validasi oleh ahli materi mendapat persentase 86,42% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase 79,17% dengan kriteria layak dan respon siswa mendapat persentase 88,33% dengan kriteria layak. Sehingga disimpulkan media permainan ular tangga yang dikembangkan layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pengayaan.⁵³ Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian sebelumnya melibatkan anak SMK sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan akan melibatkan anak SD. Pada penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian R&D dan pada penelitian yang peneliti lakukan juga menggunakan metode penelitian R&D.

⁵³Novinda Fauzuna Rohmatan dan Eko Wahjudi, Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Perbankan Di Smk Negeri Mojoagung, *Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi* (November 2016), h. 142-149.

H. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting.⁵⁴ Kerangka berfikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disesuaikan dengan fakta-fakta, observasi, dan telaah kepustakaan. Maka kerangka berfikir memuat teori, konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian.

Tabel 3
Kerangka berfikir



⁵⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pend* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 91.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji Wahyu Dewi Fatma “Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 2, No 1 April 2020
- Andre Indrawan Kadek, M.G. Rini Kristiantari , I Gusti Agung Oka Negara “Pengaruh Model Pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* berbantuan Lingkungan Hidup terhadap Hasil Belajar IPA Siswa” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 1, 2018
- Baharun Hasan “Penerapan Pembelajaran Active Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah” *Jurnal Pendidikan Pedagogik* vol 1 no 1. Januari 2015
- Elianur Carona “pemanfaatan aplikasi *whatsapp* sebagai sarana diskusi Antara pengawas dan guru pendidikan agama islam” *jurnal as-salam* vol.1(2). 2017
- Fiteriani Ida, Solekha Iswatun “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Pada Siswa Kelas V MI Raden Intan Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016” *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol 3, No 1, 2016
- Ibnu Badar Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik* Jakarta: Kencana, 2015
- Jamaluddin Dindin, Ratnasih Teti, Gunawan Heri, Paujiah Epa “Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi Dan Proyeksi” *Jurnal Nasional* 2020
- Joko Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*”, Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2015
- Kurniawan Deni, Rusman, Riyana Cepi, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta , Raja Grafindo Persada 2015
- Leli Nur, Moh. Agung Rokhimawan “Pengaruh Strategi *Point Counter Point* Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik” *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 5. No 2, 2018

Lasmanah Aan “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Kooperatif Teknik Think Pair Share (Tps) (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap

Nasir Muhajir, *Statistik Pendidikan* Yogyakarta: Media Akademi, 2016
Muliansyah Ariadi “Whatsapp Sebagai Model Pembelajaran Nahwu Berbasis Internet” *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, No. 2, Desember 2019/1440

Prajana Andika “pemanfaatan aplikasi whatsapp dalam media Pembelajaran di uin ar-raniry banda aceh” *Jurnal pendidikan teknologi informasi*, Vol 1, no 2, oktober 2017

Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* Jakarta Pusat: Kalam Mulia, 2015

Rusman, *Model-Model Pembelajaran* ,Jakarta: Rajawali Pers, 2016

Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Raja Grafindo, 2015

Rifqi Setiawan Adib “Desain Pembelajaran Untuk Membimbing Siswa Sekolah Dasar Dalam Memperoleh Literasi Saintifik” *Jurnal Nasional*, April 2020

Septian Syarifudin Albitar “Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutpendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya *Social Distancing*” *Jurnal Nasional*, Vol 5, No 1, April 2020

Sarnoko, *penerapan pendekatan SAVI untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar* yogyakarta: lingkat antar nusa, 2017

Salma Prawiradilaga Dewi, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*, Jakarta: Prenada,2016

Supardi, *Penilaian Autentik* Jakarta: Raja Grafindi Persada, 2016

Susanto Ahmad, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* Jakarta: Penadamedia, 2019

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d*, Bandung, Alfabeta, 2015

Siswanto, Suyanto, *Metode Penelitian Kombinasi Kuantitatif dan Kualitatif PTK &PTS* Klaten, BOSSCRIPT:2019

Sujarweni Wiratna, *metodologi penelitian* yogyakarta: pustakabarupress,2019

Tirta Yanti Minanti, Kuntarto Eko, Rimba Kurniawan Agung “Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar” *Jurnal Nasional* Vol. 5,2020

Wahyuningsih Dian, makmur rahmat, *E-Learning Teori dan Aplikasi*, Bandung: Informatika 2017

